NES-6C-CAN-1

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

ZODA'S REVENGE

TM/MC

STAR TROPICS II®

INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI

REV**C**

This official seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo product.

Ce sceau officiel vous garantit que Nintendo a approuvé ce produit et que celui-ci répond à nos normes d'excellence en ce qui concerne sa main-d'oeuvre, sa fiabilité et sa valeur en tant que divertissement. Recherchez-le toujours lorsque vous achetez des jeux et accessoires pour assurer leur parfaite compatibilité avec votre appareil Nintendo.

All Nintendo products are licensed by sale for use only with other authorized products bearing the Official Nintendo Seal of Quality™.

À leur vente, tous les produits Nintendo sont licenciés pour fin d'utilisation exclusive avec d'autres produits autorisés portant le Sceau de qualité^MC officiel de Nintendo.

TM and ® are trademarks of Nintendo of America Inc. Nintendo of Canada Ltd. Authorized user.
MC et ® sont des marques de commerce de Nintendo of America Inc. Nintendo of Canada Ltd., usager autorisé
© 1994 Nintendo of America Inc. Rd./Enr. 1986 Nintendo

Thank you for purchasing the "Zoda's Revenge™: StarTropics II® " game pak for your Nintendo Entertainment System®.

Please read this instruction booklet carefully and follow the correct operating procedures. Keep this instruction booklet and warranty in a safe place for future reference.

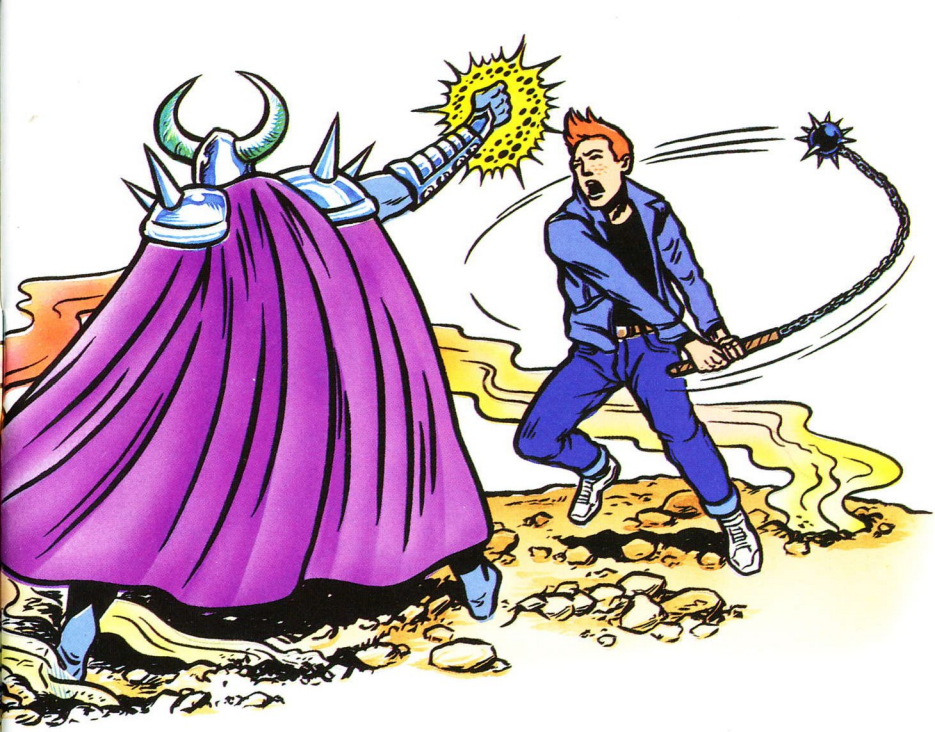
TABLE OF CONTENTS

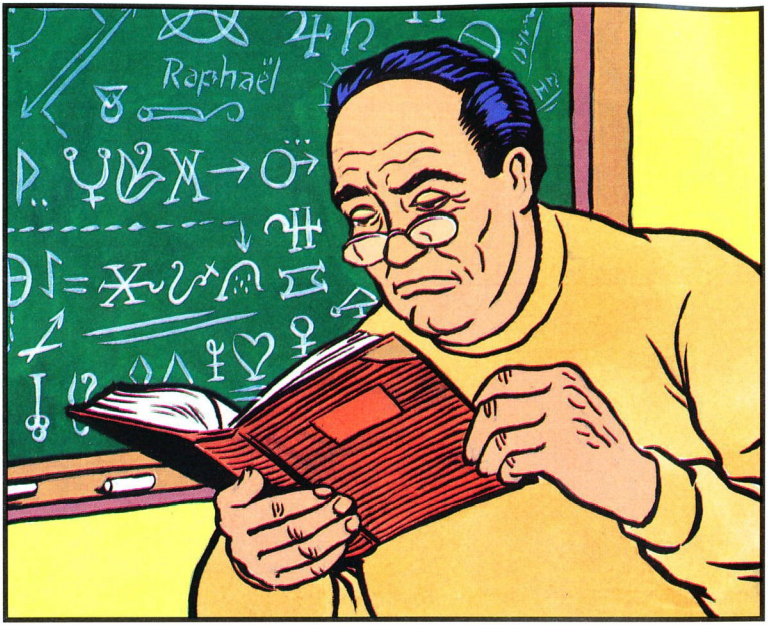
The Mystery of the Cipher.....3
How to Start the Game.....9
How to Play the Game.....12
Weapons 15
Special Items.....17
Enemies 19

Note: In the interest of product improvement, Nintendo Entertainment System specification and design are subject to change without notice.

THE MYSTERY OF THE CIPHER

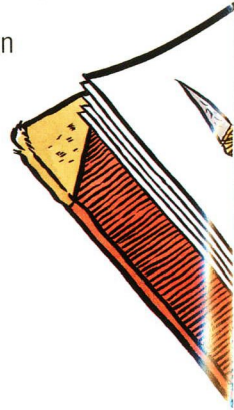
Not long ago, high school student and part-time adventurer Mike Jones journeyed to the South Seas and single-handedly put an end to the schemes of an evil alien named Zoda. He also managed to save his uncle, the famous archaeologist Dr. Steve Jones, and seven space children from Zoda's clutches.




Raphaël

Mike has now returned to his home in Seattle where Dr. Jones is attempting to decipher a strange inscription that he found on the side of the space children's escape pod. The cipher was written by Hirocon, the leader of the planet Argonia. When Zoda's forces attacked Argonia, Hirocon sent the children away so that they could escape from the wrath of this powerful villain. If Dr. Jones can decipher the inscription, it may clue Mike in on how he can destroy the evil aliens once and for all.

Dr. Jones believes that the answer to the puzzle lies somewhere in The Oxford Wonder World, a book that he received some time ago from a very wise old man. It includes stories of cavemen, Cleopatra, Leonardo da Vinci and many other people of the past. If Dr. Jones can uncover the mystery of the inscription, he might be able to find a connection between the stories in the book and the plight of the Argonians.



Cavemen
Cleopatra
Leonardo DaV
1452-1519

HOW TO START THE GAME

Press the START Button at the Title Screen to enter the Menu Screen.

Menu Screen

NAMING YOUR CHARACTER

You must register your name before you can embark on your journey.

- At the Menu Screen, use the SELECT Button to move the cursor to the REGISTER YOUR NAME Selection, then press the START Button to enter the Register Screen.
- Use the CONTROL PAD to highlight letters and press the A Button to choose the letters as part of your name.
- Use the SELECT Button to move the cursor to the END Selection, then press the START Button to return to the Menu Screen.

Register Screen

STARTING THE GAME

At the Menu Screen, use the SELECT Button to move the cursor to the registered name that you want to use. Then press the START Button to go to the last place in the game where the data for that character was saved. If the character has not played before, you will go to the beginning of the game.

Menu Screen

ERASING AN OLD CHARACTER

- At the Menu Screen, use the SELECT Button to move the cursor to the ELIMINATION MODE Selection, then press the START Button.
- At the Elimination Screen, use the SELECT Button to move the cursor to the character that you want to erase, then press the START Button.
- Use the SELECT Button to move the cursor to the END Selection, then press the START Button to return to the Menu Screen.

Elimination Screen

REVIEWING A CHAPTER

You can return to any chapter that you have already completed by using the Review Mode.

- At the Menu Screen, use the SELECT Button to move the cursor to the REVIEW MODE Selection, then press the START Button.
- At the Review Screen, use the SELECT Button to move the cursor to name of the character whose progress you wish to review.
- Press Up or Down on the CONTROL PAD to change the character's chapter number, then press the START Button to go to the selected chapter.

Review Screen

The Review Mode does not affect the game data that you have previously saved.

QUITTING THE GAME

Your game data is saved automatically after every major accomplishment. If you want to quit, you can turn the power off or reset at any time, except when the following message is displayed on the screen:

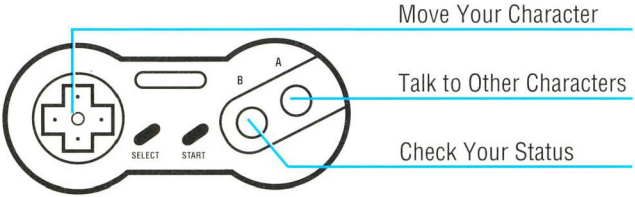
NOW SAVING YOUR DATA...REFRAIN FROM TURNING POWER OFF OR RESETTING!

A battery is used to retain your game data for five years. However, depending on the conditions under which the Game Pak is kept (exposure to high temperature, etc...) the life of the battery may be shortened.

HOW TO PLAY THE GAME

There are two types of game play in Zoda's Revenge: StarTropics II. They are Travel Stages and Battle Stages. In Travel Stages, you will talk to people, gather clues and explore large areas. Battle Stages take place inside tunnels, caves and buildings. You will spend most of your Battle Stage time running, jumping and attacking enemies.

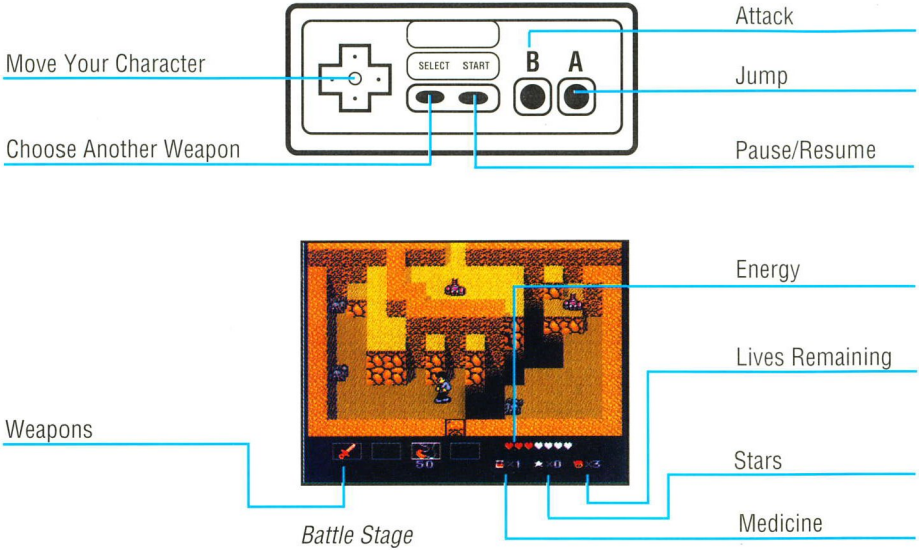
TRAVEL STAGE CONTROLS



Controls are the same using the new version of the NES Controller.

Travel Stage

BATTLE STAGE CONTROLS

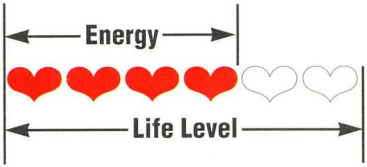


Battle Stage

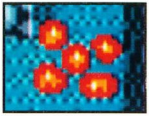
SELECTING WEAPONS AND MAGIC ITEMS

Press the START Button to pause the game. Then choose a weapon by pressing Left or Right on the CONTROL PAD or press Up or Down on the CONTROL PAD to see the magic items that you have accumulated. If you want to use a magic item, use the CONTROL PAD to highlight the item, then press the A Button or B Button to use it.

Hearts Give Energy



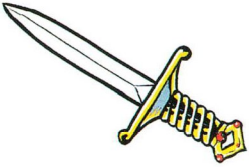
The line of hearts at the bottom of the screen indicates your character's remaining energy. If all of the hearts are empty, your character will lose a life.

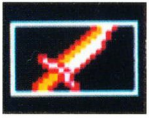


Rocks

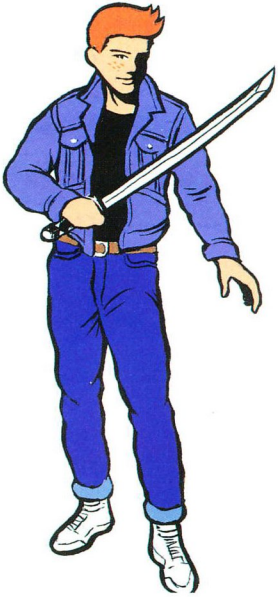
Tink's Axe

Dagger

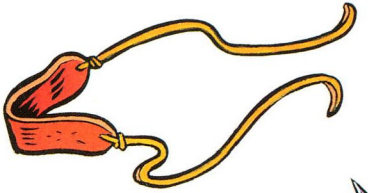


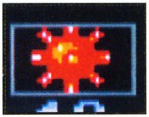


Katana



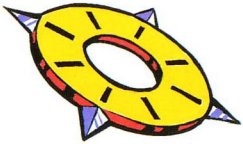
Slingshot

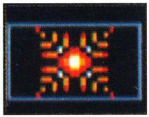




3-Way Shot

Spike Disc





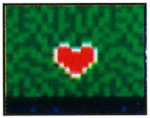
Psychic Shock Wave

This power of the mind gets stronger as you progress.

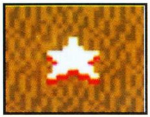
Flute

Try Your
Luck Sign

Dynamite



Small Heart
Restores some of your energy

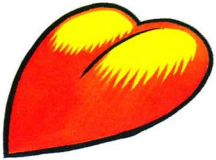


Star

Collect five to restore some energy

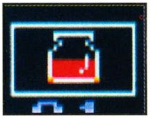
Big Star

Makes Mike temporarily invincible



Big Heart

Extends your energy capacity



Medicine

Restores five Small Hearts worth of energy

ENEMIES

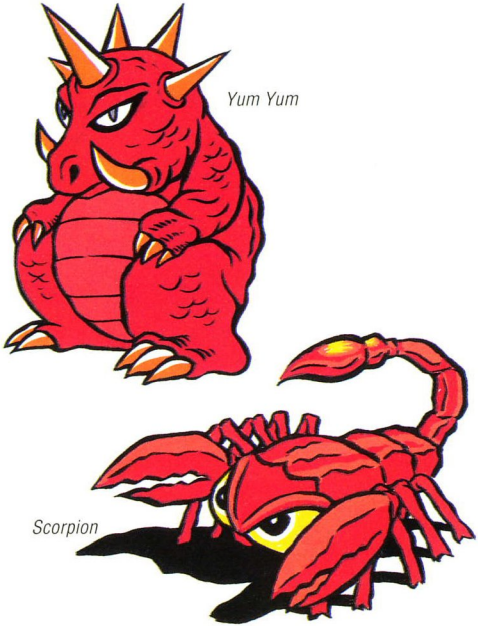
Yum-Yum

Wild Boar

Snowman

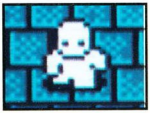
Bear

Scorpion



Bandit

Skull Bug

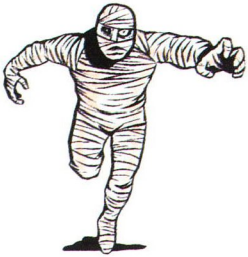


Mummies–
Mini and Max

Cobra

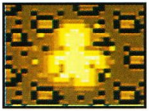
Monster Mask

Bandit



Mini Mummy

Monster Mask



Golden Child

Mashing Miner

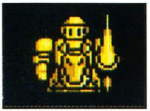
Muscle Man

Zodasaur

Sorcerer

Mashing Miner

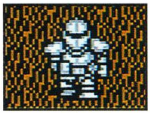
Zodasaur



Knight Rider

Rocker

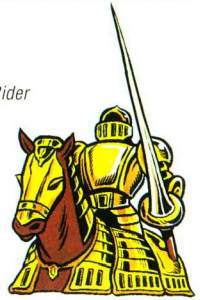
Dragon



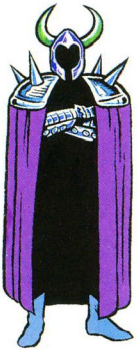
Silver Knight

Zoda

Dragon



Knight Rider



Zoda

Félicitations! Vous êtes maintenant propriétaire du logiciel "Zoda's Revenge[MC]: StarTropics II ® pour votre Nintendo Entertainmet System®.

Avant de jouer, veuillez lire ce mode d'emploi attentivement et en suivre les instructions. Conservez-le ainsi que la garantie, pour référence ultérieure.

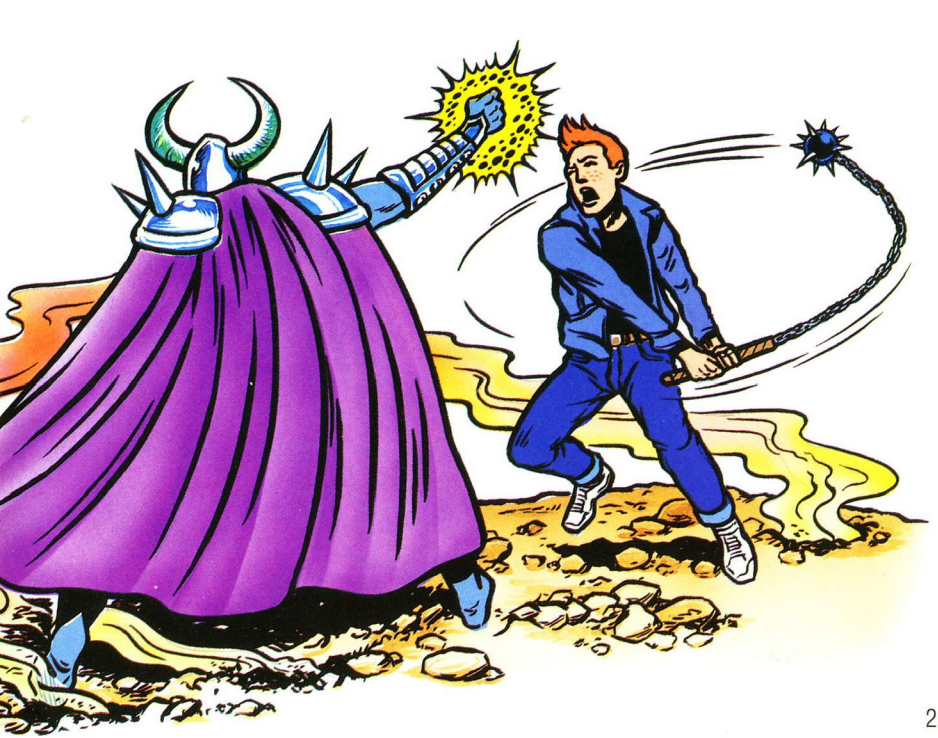
TABLES DES MATIÈRES

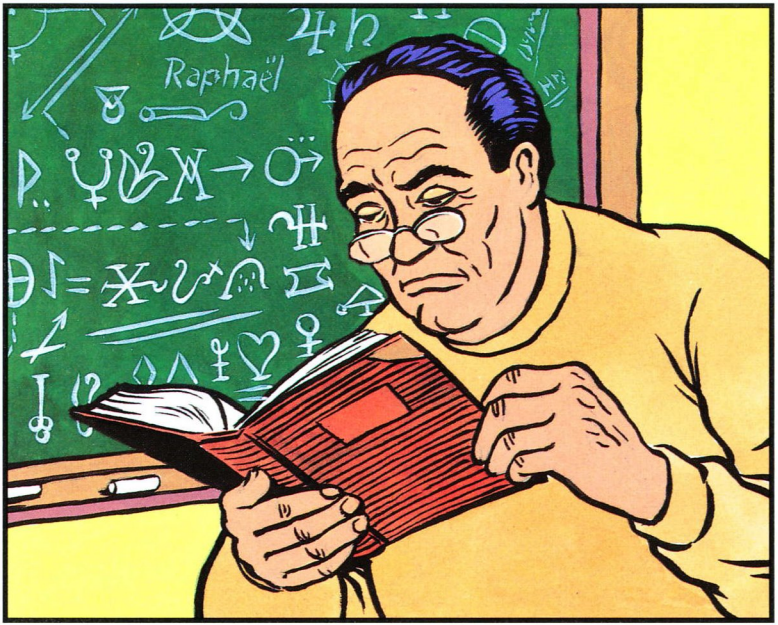
Le mystère du code secret.....25
Comment commencer à jouer.....31
Comment jouer.....34
Les armes 37
Les articles spéciaux 39
Les ennemis 41

N.B.:Aux fins d'amélioration de nos produits, les spécifications et la conception du Nintendo Entertainment System sont sujettes à changement sans préavis.

LE MYSTÈRE DU CODE SECRET

Il n'y a pas si longtemps, collégien et aventurier à mi-temps, Mike Jones faisait un voyage dans les mers du Sud et réussissait, à lui seul, à mettre fin aux plans machiavéliques du vilain Zoda. Il réussit aussi à sauver son oncle, le docteur Steve Jones, célèbre archéologue, et sept enfants de l'espace, de l'emprise de Zoda.




Raphaël

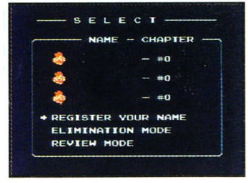
Mike est maintenant revenu chez lui, à Seattle, où le Dr. Jones tente de déchiffrer une étrange inscription trouvée sur le côté du vaisseau dans lequel les enfants de l'espace se sont évadés. Ce code secret a été inscrit par Hirocon, chef de la planète Argon. Lorsque les armées de Zoda attaquèrent Argon, Hirocon organis l'évasion des enfants pour qu'ils puissent échapper à la colère de l'ennemi. Si le Dr. Jones peut déchiffrer l'inscription, celle-ci pourrait bien donner à Mike un indice sur la façon dont il peut détruire les vilains extra-terrestres.

Le Dr. Jones croit que la réponse de ce casse-tête réside à quelque part dans le Monde merveilleux d'Oxford, un livre qu'il lui a été offert il y a bien longtemps par un vieux sage. Il contient des histoires sur les hommes des cavernes, Cléopâtre, Léonard de Vinci et plusieurs autres personnages du temps jadis. Si le Dr. Jones peut découvrir le mystère de l'inscription, il pourrait être capable de découvrir le lien entre les histoires de ce livre et la crise que vivent les Argoniens.

Cavemen
Cleopatra
Leonardo Da
1452-1519

COMMENT COMMENCER À JOUER

Appuyez sur le bouton de mise en marche (START) pour vous rendre à l'écran-menu.



Écran-menu

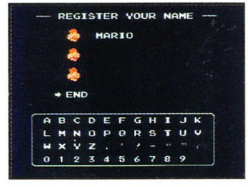
COMMENT NOMMER VOTRE PERSONNAGE

Vous devez inscrire votre nom avant de vous embarquer pour ce voyage.

• À l'écran-menu, utilisez le bouton de sélection (SELECT) pour déplacer le curseur à l'option d'inscription de votre nom (REGISTER YOUR NAME), puis appuyez sur le bouton de mise en marche pour pénétrer dans l'écran d'inscription.

• Utilisez le coussinet de contrôle pour illuminer les lettres et appuyez sur le bouton A pour choisir les lettres qui formeront votre nom.

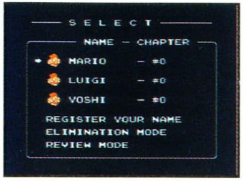
• Utilisez le bouton de sélection (SELECT) pour déplacer le curseur à la fin (END Selection), puis appuyez sur le bouton de mise en marche pour retourner à l'écran-menu.



Écran d'inscription

AU JEU!

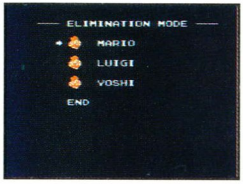
À l'écran-menu, utilisez le bouton de sélection pour déplacer le curseur au nom inscrit que vous voulez utiliser. Puis appuyez sur le bouton de mise en marche pour vous rendre à la fin de la partie, là où les données de ce joueur ont été sauvegardées. Si ce joueur n'a pas encore joué, vous vous retrouverez au début de la partie.



Écran-menu

COMMENT EFFACER UN ANCIEN JOUEUR

- À l'écran-menu, utilisez le bouton de sélection pour déplacer le curseur à l'option du mode d'élimination (ELIMINATION MODE), puis appuyez sur le bouton de mise en marche (START).
- À l'écran du mode d'élimination, utilisez le bouton de sélection pour déplacer le curseur sur le personnage que vous voulez effacer, puis appuyez sur le bouton de mise en marche.
- Utilisez le bouton de sélection pour déplacer le curseur à la fin (END), puis appuyez sur le bouton de mise en marche pour retourner à l'écran-menu.



Écran d'élimination

RÉVISION D'UN CHAPITRE

Vous pouvez retourner à n'importe quel chapitre que vous avez déjà complété à l'aide du mode de révision.

• À l'écran-menu, utilisez le bouton de sélection pour déplacer le curseur à l'option de mode de révision (REVISION MODE), puis appuyez sur le bouton de mise en marche.

• À l'écran de révision, utilisez le bouton de sélection pour déplacer le curseur sur le nom du personnage dont vous voulez réviser la progression.

• Appuyez sur la flèche pointant vers le haut ou le bas du ✚ coussinet de contrôle pour changer le numéro de chapitre du personnage, puis appuyez sur le bouton de mise en marche pour vous rendre au chapitre choisi.

Écran de révision

Le mode de révision n'affecte pas les données de la partie précédemment sauvegardées.

COMMENT ABANDONNER LA PARTIE

Les données de votre partie sont automatiquement conservées après toute progression importante. Si vous voulez cesser de jouer, vous pouvez éteindre l'appareil ou faire une remise à zéro, sauf si le message suivant est affiché à l'écran :

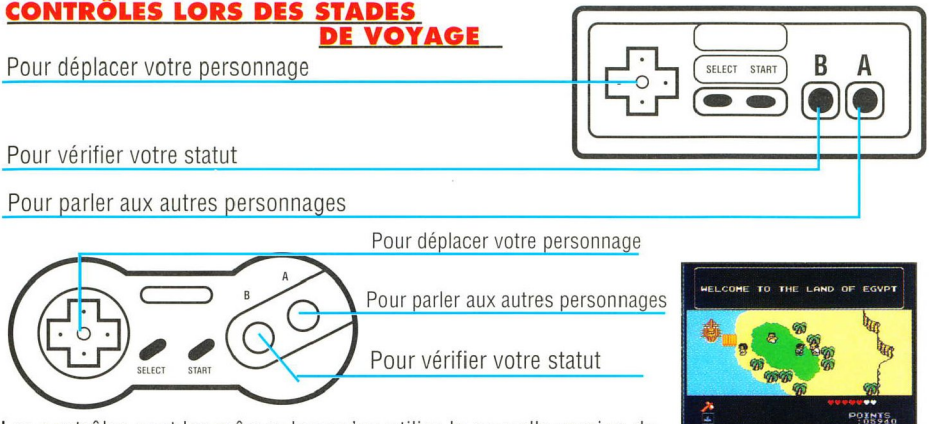
Sauvegarde des données en cours... N'éteignez pas l'appareil et ne faites pas de remise à zéro! (NOW SAVING YOUR DATA. REFRAIN FROM TURNING POWER OFF OR RESETTING.)

C'est une mémoire à pile qui entrepose les données de vos parties pendant cinq ans. Cependant, suivant les conditions dans lesquelles on conservera le logiciel (exposition à de hautes températures, etc.), la durée de la pile peut être moindre.

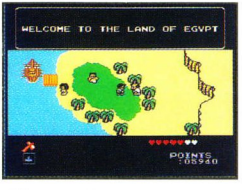
COMMENT JOUER

"Zoda's Revenge: StarTropics II" offre deux types de jeu : les stades du voyage (Travel) et ceux de la bataille (Battle). Dans les stades du voyage, vous parlerez à des personnes, recueillerez des indices et explorerez de vastes régions. Les stades de la bataille se déroulent dans des tunnels, des caves et des édifices. La plupart du temps, vous serez en train de courir, de sauter ou d'attaquer vos ennemis.

CONTRÔLES LORS DES STADES DE VOYAGE

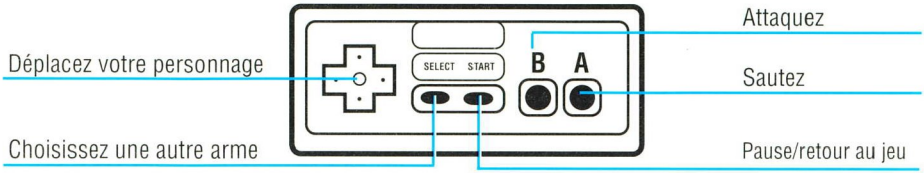


Les contrôles sont les mêmes lorsqu'on utilise la nouvelle version du module de contrôle NES.



Stades du voyage

CONTRÔLES LORS DES STADES DE BATAILLE

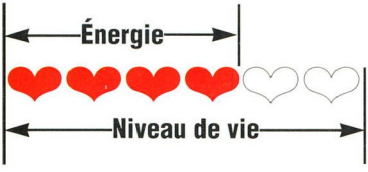


Stade de bataille

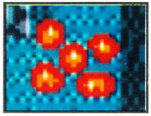
CHOIX DES ARMES ET ARTICLES MAGIQUES

Appuyez sur le bouton de mise en marche pour faire une pause pendant la partie. Choisissez alors une arme en appuyant sur la flèche de gauche ou de droite du 9 coussinet de contrôle pour voir les articles magiques accumulés. Si vous voulez en utiliser un, illuminez l'article à l'aide du coussinet de contrôle et appuyez ensuite sur le bouton A ou B pour en faire usage.

Les coeurs donnent de l'énergie.



La ligne faite de petits coeurs au bas de l'écran indique l'énergie dont jouit votre personnage. Si tous les coeurs sont vides, votre personnage perd une vie.



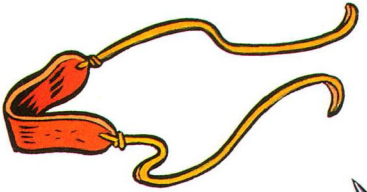
Les roches

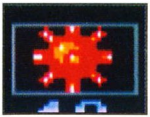
La hache
de Tink

La dague

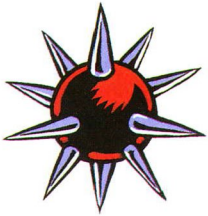
Katana

La fronde

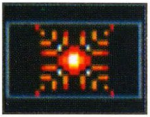




Le tir triple



Le disque
à pointes



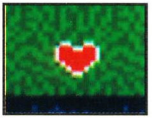
Le choc psychologique

Ce pouvoir de l'esprit augmente en force avec votre progression.

La flûte

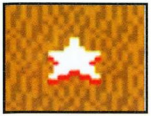
Essayez votre signe chanceux!

La dynamite



Le petit coeur

Restaure un peu de votre énergie

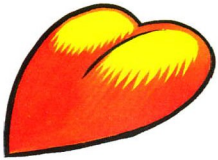


L'étoile

Ramassez-en cinq pour restaurer un peu de votre énergie.

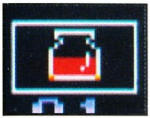
La grosse étoile

Rend Mike temporairement invincible



Le gros coeur

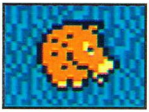
Augmente votre capacité en énergie



Le médicament

Restaure une quantité d'énergie égale à cinq petits coeurs

Yum-Yum



Le sanglier

Le bonhomme de neige

L'ours

Le scorpion

Yum Yum

Le scorpion

Le bandit

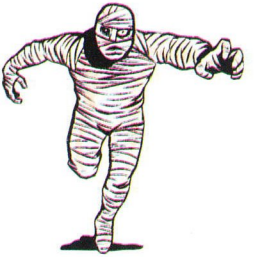
Le crâne

Les momies :
Mini et Max

Le cobra

Le masque

Bandit

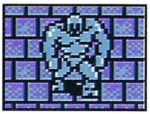


Mini Mummy

Monster Mask

L'enfant doré

Le mineur



Monsieur Muscle

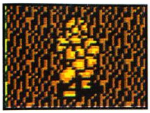
Le zodasaur

Le sorcier

Le mineur

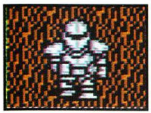
Le zodasaur

Le chevalier de la nuit



Le rockeur

Le dragon

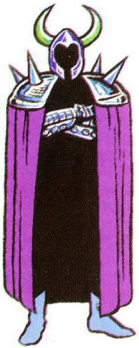


Le chevalier d'argent

Zoda

Le dragon

Le chevalier de la nuit



Zoda

WARRANTY AND SERVICE INFORMATION - 90-DAY LIMITED WARRANTY

HARDWARE*, ACCESSORIES, GAME PAKS ("PRODUCT")

* HARDWARE ONLY: EXPEDITE AUTHORIZATION OF ANY REQUIRED WARRANTY WORK, WE RECOMMEND THAT YOU COMPLETE AND RETURN YOUR WARRANTY CARD WITHIN 10 DAYS OF PURCHASE (OR RECEIPT AS A GIFT).

90-DAY LIMITED WARRANTY

Nintendo of Canada Ltd. ("Nintendo") warrants to the original purchaser that this product shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day warranty period, Nintendo will repair or replace the defective product or component part, at its option, free of charge.

WARRANTY SERVICE OR REPAIR/ SERVICE AFTER EXPIRATION OF WARRANTY

To receive this warranty service or to receive service after warranty expiration:

1. **DO NOT** return your product to the retailer.
2. Please call the **NINTENDO WORLD CLASS SERVICE** ® Centre Consumer Assistance Hotline at: **1-800-255-3700**. Our hours of operation are from 4:00 am to Midnight, Pacific Time, Monday through Saturday, and from 6:00 am to 7:00 pm, Pacific Time on Sundays (times subject to change). If the Nintendo Service Representative is unable to solve the problem over the telephone, you will be referred to the nearest **AUTHORIZED NINTENDO WORLD CLASS SERVICE** Centre for prompt, professional warranty service or repair and replacement components. You may also refer to your yellow pages directory under the heading of *Video Games – Sales or Service*, for the nearest location.

To satisfy the need of our customers. Nintendo main- tains a professional network of **AUTHORIZED NINTENDO WORLD CLASS SERVICE** ® Centres located in major metropolitan areas and also offers express factory service. In some instances it may be necessary to ship the complete product, FREIGHT PREPAID AND INSURED FOR LOSS OR DAMAGE to the nearest service location.

This warranty shall not apply if this product; (a) is used with products not sold or licensed by Nintendo (including but not limited to, non-licensed game enhancement devices, adapters, and power supply devices); (b) is used for commercial purposes (including rental) or is modified or tampered with; (c) is damaged by negligence, accident, unreasonable use or by other cases unrelated to defective materials or workmanship; or (d) has had the serial number altered, defaced or removed.

WARRANTY LIMITATIONS

ANY APPLICABLE IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE HEREBY LIMITED TO NINETY DAYS FROM THE DATE OF PURCHASE AND ARE SUBJECT TO THE CONDITIONS SET FORTH HEREIN. IN NO EVENT SHALL NINTENDO BE LIABLE FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES RESULTING FROM THE BREACH OF ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES.

The provisions of this warranty are valid in the United States and Canada only. Some states/ provinces do not allow limitations on how long an implied warranty lasts or exclusion of consequential or incidental damages, so the above limitations and exclusions may not apply to you. This warranty gives you specific legal rights, and you may also have other rights which vary between states/provinces.

GARANTIE ET SERVICE – GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS

APPAREILS*, ACCESSOIRES ET LOGICIELS ("PRODUIT")

* APPAREILS SEULEMENT : POUR ACCÉLÉRER L'AUTORISATION DE TOUT TRAVAIL SOUS LE COUVERT DE LA GARANTIE, NOUS VOUS RECOMMANDONS DE COMPLÉTER ET DE RENVOYER VOTRE CARTE DE GARANTIE DANS LES 10 JOURS SUIVANT L'ACHAT (OU LA RÉCEPTION D'UN CADEAU).

GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS

Nintendo of Canada Ltd. ("Nintendo") garantit à l'acheteur original que ce produit ne connaîtra aucun défaut de matériaux ou de main-d'oeuvre pour une période de 90 jours suivant sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit pendant la période de 90 jours de la garantie, Nintendo à son choix, réparera ou remplacera sans frais la pièce ou le produit défectueux.

GARANTIE DE SERVICE OU RÉPARATION ET SERVICE APRÈS L'EXPIRATION DE LA GARANTIE

Pour jouir de cette garantie de service ou pour obtenir ce service après l'expiration de la garantie:

1. **NE PAS** renvoyer le logiciel défectueux au détaillant.
2. Appelez la ligne d'assistance sans frais du **SERVICE DE PREMIÈRE QUALITÉ**MC **DE NINTENDO** au **1-800-255-3700**. Nos heures d'affaires sont de 4 h 00 à 24 h 00, heure du Pacifique, du lundi au samedi, et de 6 h 00 à 19 h 00, heure du Pacifique, le dimanche (heures sujettes à chagement). Si le préposé au service de Nintendo est incapable de résoudre votre problème au téléphone, il vous référera au **SERVICE DE PREMIÈRE QUALITÉ**MC **DE NINTENDO AUTORISÉ** le plus près de chez vous, afin que vous obteniez un service, une réparation ou un remplacement de pièce sous garantie prompt et professionnel. Vous pouvez aussi consulter les Pages jaunes sous l'entête *Jeux vidéo (Vente et service)* pour connaître l'endroit le plus près de chez vous.

   Pour répondre aux besoins de sa clientèle, Nintendo maintient un réseau professionel de **CENTRES DE SERVICE DE PREMIÈRE QUALITÉ**MC **AUTORISÉS**, situés dans les principales villes et offre également un service rapide en usine. Dans certains cas, il peut s'avérer nécessaire d'expédier le produit, PORT PAYÉ ET ASSURÉ CONTRE DOMMAGES ET PERTE, au centre de service le plus près.

La présente garantie sera nulle si ce produit; (a) est utilisé avec d'autres produits qui ne sont ni vendus ni licenciés par Nintendo (y compris, mais ne s'y limitant pas, les accessoires de jeu non licenciés, adaptateurs et appareils d'alimentation); (b) est utilisé à des fins commerciales (y compris la location), est modifié ou altéré; (c) est endommagé à cause de négligence, accident, utilisation abusive ou toutes autres causes qui ne seraient pas liées à des vices de matériaux ou de main-d'oeuvre; (d) dont le numéro de série a été modifié, rendu illisible ou effacé.

LIMITES DE LA GARANTIE

TOUTES LES GARANTIES SOUS-ENTENDUES, Y COMPRIS LES GARANTIES DE VALEUR MARCHANDE ET D'UNE CONDITION PROPRE À SON UTILISATION DANS UN BUT PRÉCIS SONT, PAR LES PRÉSENTES, LIMITÉES À 90 JOURS APRÈS LA DATE D'ACHAT ET SONT SUJETTES AUX CONDITIONS DÉCRITES AUX PRÉSENTES. NINTENDO NE SERA EN AUCUN CAS TENUE RESPONSABLE DE DOMMAGES ACCIDENTELS RÉSULTANT D'UNE INFRACTION À TOUTE STIPULATION EXPLICITE OU IMPLICITE DES GARANTIES.

Les stipulations de la présente garantie sont valides aux États-Unis et au Canada seulement. Certains États ou provinces ne permettent pas la limitation de la durée d'une garantie sous-entendues, ni l'exclusion des dommages accidentels; dans ce cas, les limites et exclusions ci-dessus mentionnées ne s'appliquent pas. La présente garantie vous donne des droits légaux précis et vous pouvez jouir d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre.

NEED HELP WITH INSTALLATION, MAINTENANCE OR SERVICE? CALL 1-800-255-3700.
BESOIN D'AIDE AVEC L'INSTALLATION, L'ENTRETIEN OU LE SERVICE? APPELEZ LE 1-800-255-3700.

Nintendo

Nintendo of Canada Ltd.
110-13480 Crestwood Place, Richmond, B.C.V6V 2J9 Canada

PRINTED IN JAPAN
IMPRIMÉ AU JAPON